

デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオの開発と活用

須曾野 仁志¹⁾・井川 朋香²⁾・鏡 愛³⁾・下村 勉¹⁾

筆者らは、過去5年間、学習者によるデジタルストーリーテリング制作実践を継続してきた。さらに、多くの人にデジタルストーリーテリングを紹介・普及させるため、Web上で視聴できるデジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオを、視聴対象やテーマを変え、13本制作した。現段階では、主に、大学生や現職教員がストーリー制作予習のためにそれらを活用しているが、Web上で事前に視聴することで、デジタルストーリーテリングやその制作方法、学習意義等を理解し、作品制作にとり組むことができた。

キーワード：デジタルストーリーテリング、オンラインビデオ、e-Learning、Moodle

1. はじめに

デジタルストーリー (Digital Story) とは、制作者がコンピュータなどのデジタル機器を利用し、画像 (デジタルカメラ画像、スキャナで取り込んだ写真や絵、マウスで書いた画像など) を、制作者自身が録音した語り (ナレーション、英語では「語り」は narrative) でつなげていく「お話」である。そのストーリーを制作・発表することを、デジタルストーリーテリング (Digital Storytelling、略称「DST」) という^{1)~2)}。

学習者によるデジタルストーリーテリングは、発表活動に重点を置く欧米の大学や学校では注目されているが、我が国では、現在、筆者ら三重大学グループでの実践例など数例に過ぎない。筆者らは、2006年より、大学および小中学校の授業において、学習者によるデジタルストーリーテリング制作・交流にとり組んできた。

我が国の学校・大学で、デジタルストーリーテリングを紹介・普及するために、これまでとり組んできたデジタルストーリーテリング実践の成果と課題を明らかにし、デジタルストーリーテリングについてや、その制作方法等を紹介・説明するビデオを開発した。本論文では、これまでのデジタルストーリーテリングと成果・課題、デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオの開発及び活用について報告する。

2. 学習者によるデジタルストーリーテリング

(1) これまでのデジタルストーリーテリング制作実践

筆者や研究グループメンバーは、過去5年間、大学や小中学校の授業で、以下に示すようなテーマで、デジタルストーリーテリング実践を進めてきた。

- 1) 附属教育実践総合センター
- 2) 三重大学大学院教育学研究科
- 3) 津市立東観中学校

1) 自分への手紙

大学生や中学生が将来または過去の自分自身に向け、自分への手紙をデジタルストーリーテリングで制作した³⁾。

2) もったいない

大学生が、個人またはグループ (3~5人程度) で、日頃の生活で「もったいない」と感じていることに注目し、ストーリーを制作した⁴⁾。

3) 読書

大学生及び小学生が、読書感想文の代わりに本を読んだと感じたことや、仲間に読むことを薦めたい本の紹介を、短いデジタルストーリーに制作した⁵⁾。

4) 日本の文化や生活を紹介

大学生が、我が国の文化や生活を紹介するデジタルストーリーを制作し、米国ジョージア大学で日本語を学ぶ学生に、その作品を Moodle 掲示板にアップした。その後、米国大学生が作品で流れる日本語を理解した上で、英語字幕を付け、三重大学生に返送した。

5) 青い目の人形

戦前、米国から友好のシンボルとして送られた「青い目の人形」が現存する津市立 S 小学校で、この人形についてや、三重県からネブラスカ州に送られた人形「ミス三重」について、調べたことや感じたことをグループで作品にまとめた。

6) 英語での This is Me.

津市内小学校 2 校の英語学習活動で、児童が自分の紹介を、絵と音声 (英語) でデジタルストーリーとして制作した。

7) 教員生活ふりかえり

現職教員が、教員免許更新講習選択講座で、現職教員生活を振り返り、自分がこだわってきたこと・頑張ってきたことをデジタルストーリーにした。

8) 大学生実体験活動 (教育実習など)

大学生が、学生時代に、職業体験したこと (教育実習

等)をデジタルストーリーテリングで振り返った。

(2) 学習者によるデジタルストーリーテリングの成果と課題

学習者がデジタルストーリーテリング制作を進める上での成果やポイントとなることをまとめると、以下のようになる。

1) 静止画をナレーションでつなげる作品制作・情報表現

作品制作では、数枚、多いときには、十数枚の静止画をナレーションでつなげていくが、作品の構成や情報表現が大事になる

2) 学習者自身による声での語り (narrative)

学習者自身が何をどう語るかが重要となる。

3) 学習者による振り返り

学習者は、作品制作の過程で、自分が学んできたことや経験を振り返り、それを短いストーリーの中にどう反映させるか考えている。

4) 視聴する人を楽しませること

視聴者を意識し、作品を楽しんでもらう作品を制作することが重要である。

5) デジタルの良さを活かす

語りやデジタル効果で作品の表現は、多様なものとなる。

一方、デジタルストーリーテリング制作を進める上での課題をまとめると、以下のようになる。

1) 制作時間

学習者が担当教師からデジタルストーリーの作り方の説明を聞いたり、ストーリーのシナリオを書いたり、動画編集ソフトウェア (Windows ムービーメーカー等) を使ってストーリーを仕上げるには、時間がかかる。

2) 個人差

ストーリーを制作する時間やコンピュータを操作し制作する時間には、個人差がある。

3) 発達段階

小学生4年生頃からデジタルストーリーテリングは制作可能であり、中・高校生、大学生、生涯学習者にいたるまで、その指導・支援には、学習者の発達段階を考慮する必要がある。

4) 作品時間

学習者に推奨するデジタルストーリーテリングの作品時間は2分程度であり、短ければ短い方がよい。短い時間に「何をどう伝えるか」が重要となる。

3. デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオの開発

(1) 開発のきっかけ

国立大学教育実践研究関連センター協議会において、

ICT活用実践例をビデオで紹介する2007年度プロジェクトがあり、その取り組みの一つとして、須曾野と鏡は、大学生を対象に、デジタルストーリーテリングやその制作方法を説明するビデオ制作を始めた。そのビデオ収録は、2008年2月から、三重大学教育学部附属教育実践相当センター内のテレビスタジオ及びコンピュータ学習室で行われた。そのビデオ「大学生のためのデジタルストーリーテリング」以外にも、後述するとおり、12本のDST紹介ビデオを制作した。

(2) デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオの内容と方法

これまで、「大学生のための」「小学校高学年児童のための」「新入教員のための」「60歳からの」というふうに、対象者の限定したものから、「自分への手紙」「実体験活動」「冠婚葬祭」「国際理解学習・英語・語学で使える」など、テーマに基づいたDST紹介ビデオまで制作してきた。その制作では、我が国の学校でのDST実践の広まりを期待し、筆者らがこだわってきた「デジタルストーリーテリングの良さやコンセプトをきちんと伝えたい」と考えた。特に、単に写真を音楽でつなげるフォトストーリーだけでなく、作成者が自分自身の声で語る (telling) ことを重視したり、視聴者を楽しませることが重要であることを取り上げた。

1本のDST紹介ビデオの時間は、対象やテーマにより、17分から43分のもまで様々であるが、次のようなことにこだわり、開発を進めた。

- ・テレビのニュース番組 (センター) のような設定にし、男女のキャスターがやりとりをしながら内容を説明していく (図1)



図1 DST紹介ビデオの画面例

- ・2007~2008年度 須曾野と鏡が、さらに2009年度からは、須曾野と井川がキャスターとして出演している
- ・撮影用のビデオカメラは固定し、カメラの操作なしに (ズームなどを使わず) ビデオ撮りを行う
- ・1本のDST紹介ビデオの中で、デジタルストーリー

の作品例の3~4本程度挿入する

- DST 紹介ビデオのどれか1本を見れば、学習者がデジタルストーリーテリングにとり組み、作品が完成できるようにする
- デジタルストーリーテリング制作での課題(1.(2)で述べた)を解決したり、多くの人にデジタルストーリーの作り方やポイントを伝える
なお、対象やテーマにより異なるが、1本のDST紹介ビデオに取り入れた内容は次のとおりである。
- デジタルストーリーテリングとは何か
- Windowsムービーメーカー、Windowsサウンドレコーダの使い方
- デジタルストーリーの作り方、話の構成
- デジタルストーリーを作る上で、大切なことは何か
- 作品を作る上での留意点(著作権など)
- デジタルストーリーテリングを学習でどう活かすか

(3) 公開中のデジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオ

筆者らは、我が国でデジタルストーリーテリングの学習活動を普及させるため、Webサイト「デジタルストーリーテリングの世界」(<http://ravel.edu.mie-u.ac.jp/~dst/>)を作り公開してきた。そのWebサイトに、デジタルストーリーテリング制作マニュアル、作品例、シナリオシートなどをアップしてきた。

DST制作ビデオは、現在、「デジタルストーリーテリングの世界」で次のビデオが公開されている。(以後、インターネットで視聴できるので、DST制作ビデオは、「オンラインビデオ」という。)

- 大学生のためのデジタルストーリーテリング (27分)
- 小学校高学年児童のためのデジタルストーリーテリング (17分)
- 現職教員のためのデジタルストーリーテリング (32分)
- 教育管理職(校長、教頭、教育委員会)のためのデジタルストーリーテリング (35分)
- 新任教員のためのデジタルストーリーテリング (34分)
- 60歳からのデジタルストーリーテリング (32分)
- 実体験活動(職業体験、実習など)のためのデジタルストーリーテリング (37分)
- 「自分への手紙」デジタルストーリーテリング (43分)
- 国際理解学習・英語・語学で使えるデジタルストーリーテリング (33分)
- 教員免許更新講習で使えるデジタルストーリーテリング (43分)
- トラベラーズ(旅行者)のためのデジタルストーリーテリング (29分)
- 育児中のママ・パパ、そして家族のためのデジタルストーリーテリング (37分)

- 職場研修で使えるデジタルストーリーテリング (31分)

4. 授業等でのオンラインビデオの活用

(1) 大学でのコンピュータ室の授業で

三重大学で、須曾野が担当する「教育工学」「視聴覚教育」「教育実践演習」「メディアリテラシーと情報表現2」等の授業は、コンピュータ室で行われている。その授業では大学生が3~4コマ分の授業で、個人でデジタルストーリーを制作している。参加大学生は予習のため、Webサイト「デジタルストーリーテリングの世界」にアクセスし、オンラインビデオを2本以上見て(図2)、そのレポートをMoodleのWebフォーラムに提出した。このとり組みは、2008年度の授業から現在2010年度の授業まで継続されている。



図2 授業でのオンラインビデオの活用

(2) 大学での大講義室の授業で

皇學館大学で、須曾野が非常勤講師として担当する「教育工学」「教育方法学(初等)」の授業は、2009年度まで、200人程度収容できる大講義室で行われた。その授業でも、1)と同様に、その授業3~4コマ分使って、大学生が3~5人程度のグループでデジタルストーリー制作を進めた。(1)と同様に、オンラインビデオを2本以上見て、そのレポートを紙に書いて提出させた。

(3) 小学校の教室で

三重県津市立T小学校4年生のクラスが、2010年1月~2月に、「津市の自まをしよう」の学習で、壁新聞にまとめたものをデジタルストーリー化し、より多くの人に見てもらうために、Webページから見るようにした。この事前学習で、担当教諭が筆者らが制作した「小学校高学年児童のためのデジタルストーリーテリング」を一斉に視聴させた。

(4) 教員免許更新講習講座でインターネットでの利用

2010年8月、三重大学での教員免許更新講習選択講

座で、須曾野が現職教員を対象とした「学習者のためのデジタルストーリーテリング---学んだことをまとめ・発信するデジタル紙芝居の制作」の講座を担当したとき、受講者に事前にオンラインビデオを予習用に2本以上視聴してからその講座を受講するように勧めた。

(5) インターネットでの利用

2008年7月、三重大学医学部看護学生が、研究室のゼミで、病院体験実習を数分程度のデジタルストーリーにまとめた。事前に、その手法などを学ぶために、オンラインビデオを視聴した。

5. オンラインビデオの成果と課題

(1) 大学生によるオンラインビデオ視聴の成果

4. の実践例で述べたとおり、学習者は、コンピュータ学習室だけでなく、自宅などインターネットにつながった場所から、オンラインビデオを視聴している。実際に、コンピュータ室の授業でも、オンラインビデオを見る十分な時間を確保していなかったため、自宅などから視聴する大学生が多かったようである。

筆者(須曾野)が担当する教育学部授業「教育工学」(2010年前期)で、参加学生にオンラインビデオ視聴後に調査を行った。その結果が表1である。調査対象は、4. (1)の大学でのコンピュータ室の授業の予習で視聴した大学生67名である。それぞれの質問項目(文)で、「4. はい」「3. ややはい」「2. ややいいえ」「1. いいえ」で返答させた。

「1. ビデオを見て、デジタルストーリーテリングとは何か、理解できた」「3. ビデオの中で、出演者(須曾野、女性アシスタント)の話・説明はわかりやすかった」「8. DST制作の前に、インターネット(Web)で、制作方法紹介ビデオを見ることは良かった」という質問項

目には、「4. はい」と返答した学生は、それぞれ59.7%、47.8%、47.0%と高く、「3. ややはい」を合わせ、肯定的に返答した者は、94%を超えている。最も、「はい」と返答した質問項目は、1. であるが、その次に、「6. ビデオの中で、具体的なデジタルストーリー作品例はよかった(適切だった)」が54.5%となっているが、大学生がデジタルストーリーテリングにとり組むのに、具体的な作品例を見ることが役立っていることがわかる。また、筆者らは、オンラインビデオでジョークを言ったり、デジタルストーリーテリングでのユーモアを大切にしようとしたかったが、「3. ビデオの中で、出演者(須曾野、女性アシスタント)のジョーク(笑い、ユーモア)はよかった(適切だった)」ということも95.5%と肯定的に返答しており、よく伝わっていたと言えよう。

11の質問項目でほとんどは、肯定的に返答されていたが、課題として指摘されたのは、「10. それぞれの制作方法紹介ビデオの時間は適切であった」という項目である。制作方法紹介ビデオが長かったか、それとも短かったかは、参加学生に詳しく質問する必要があるが、おそらく、「もう少し手短かに見るができるようにしてほしい」という気持ちが強く、このような結果が得られたと推測できる。

(2) オンラインビデオで学んだ自由記述から

4. で述べたとおり、大学生は、オンラインビデオを視聴後、MoodleのWebフォーラムや紙ベースのレポート(A4サイズ1枚)に学んだことを書き提出した。それらの記述を整理すると、以下のような具体的なコメントが得られ、大学生はオンラインビデオで様々なことがらを学習した。

1) デジタルストーリーテリングとは何か

・DSTは紙芝居のようで、映像と声を通して、自分のことを伝えることができる

表1 大学生対象オンラインビデオ視聴後の調査結果

質問項目(文)	はい	ややはい	ややいいえ	いいえ
1) ビデオを見て、デジタルストーリーテリングとは何か、理解できた	59.7	38.8	1.5	0.0
2) ビデオを見てデジタルストーリーテリングの方法(作り方)を理解できた	34.8	57.6	7.6	0.0
3) ビデオで、出演者の話・説明はわかりやすかった	47.8	49.3	3.0	0.0
4) ビデオで、出演者のジョーク(笑い、ユーモア)はよかった	38.8	56.7	4.5	0.0
5) ビデオで、ムービーメーカー等コンピュータ操作法の説明はよかった	47.0	47.0	6.1	0.0
6) ビデオで、具体的なデジタルストーリー作品例はよかった	54.5	42.4	3.0	0.0
7) ビデオで、デジタルストーリーテリングで大切にすべきことを理解できた	32.8	59.7	7.5	0.0
8) DST制作の前に、ネットで制作方法紹介ビデオを見ることはよかった	47.0	47.0	6.1	0.0
9) 制作方法紹介ビデオで、内容を(2つ)選んで視聴することはよいことだ	19.4	58.2	20.9	1.5
10) それぞれの制作方法紹介ビデオの時間は適切であった	9.0	37.3	44.8	9.0
11) それぞれの制作方法紹介ビデオの内容構成は適切であった	25.8	63.6	10.6	0.0

N=67

- ・自分のことを知ってもらうための手段として、DSTはとても優れた方法だ

- ・DSTは相互理解をより深めることができる手段である

2) デジタルストーリーの作り方、構成

- ・自分（たち）のメッセージが伝わるように、分かりやすく作る

- ・言葉はゆっくり、はっきり話さなければならない

3) デジタルストーリーの内容

- ・ストーリーの起承転結が大切である

- ・ただ作るだけでなく、見ている人を楽しませるような工夫やユーモアが必要だ

- ・実体験活動のデジタルストーリーテリングは教育実習の発表や、職場体験の体験発表をするのに使えると思う

4) デジタルストーリー制作上の留意点

- ・個人情報、著作権に気をつける

5) オンラインビデオの視聴対象

- ・小学生高学年用のビデオは、とても工夫しており、小学生にも簡単に理解してもらえるような内容である

6) デジタルストーリーテリングの意義

- ・デジタルストーリーテリングは様々な活動に使えることを学んだ

- ・デジタルストーリーテリングには、みんなで作品を共有することができる、自分の活動をふり返るというメリットがある

- ・映像に合わせて音楽をつけたりコメントを入れることで、思い出がより生き生きすると感じた

7) オンラインでの視聴

- ・家に帰ってもう一度復習することができた

- ・ビデオがインターネット上にアップされていると、特に視聴したい部分を何度も再生でき、便利な学習方法である

8) その他

- ・デジタルストーリーテリングができるか不安だったが、ビデオを見たことでその不安が少し無くなった

- ・先生のギャグセンスが光っていた

(3) オンラインビデオの現状と課題

現段階では、13本の「デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオ」が、Webサイト「デジタルストーリーテリングの世界」から視聴できるようになっているが、今後さらに対象やテーマを考慮し、作成を進めていく予定である。

オンラインビデオでは、途中、Windows XPバージョンでのムービーメーカーやサウンドレコーダでの操作法が説明されているが、Windows Vistaや7での説明ビデオを作成することが課題となっている。また、その部分だけ切り離して、視聴できるようにしてほしい、という要望も多い。

本研究でとり組んできたオンラインビデオ「デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオ」の一部は、10分以内に分割し、動画投稿サイト「YouTube」にも投稿してきた(図3)。2010年6月から公開しているが、再生回数は平均40回程度であり、筆者が期待していたほど視聴されていない。

6. おわりに

デジタルストーリーテリングについてやその制作方法を学ぶビデオを2年半前から開発し、それをウェブ上で公開し、授業で学習者が活用してきた。学習者から「オンラインで何度も見ることができる」「デジタルストーリーテリングで大事になることがわかった」という声が多く得られ、学習者からは好意的な評価やコメントが数多く得られた。今後、さらに、他のテーマでのビデオ開発や活用を進めていきたい。

付 記

本論文は、2010年12月日本教育工学会研究会(於大分大学)で発表した口頭発表論文「デジタルストーリーテリングとその制作方法を学ぶオンラインビデオの開発と活用」を加筆・修正したものである。

参考文献

- 1) 須曾野仁志・下村勉・織田揮準・大野恵理(2006) 静止画を活用したデジタルストーリーテリングと学習支援. 日本教育工学会研究報告集JSET 06-3, p 51-56
- 2) 須曾野仁志(2010) 学習者によるデジタルストーリーテリングとADMSARモデル. 日本教育工学会研究報告集JSET 10-2, p 125-130
- 3) 須曾野仁志, 井川朋香, 鏡愛, 下村勉(2010) 大学生によるデジタルストーリーテリング「自分への手紙」



図3 YouTubeへのビデオ投稿

の制作実践, 三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要第 30 号, p 45-49

- 4) 須曾野仁志・下村勉・鏡愛・大野恵理 (2008) 大学授業における「もったいない」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践. 三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要第 28 号, p 27-32

- 5) 須曾野仁志・鏡愛・下村勉 (2009) 大学生による

「読書」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践. 三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要第 29 号, p 89-92

- 6) Hitoshi Susono, Ai Kagami, Tomoka Ikawa, Tsutomu Shimomura (2010) Online Videos that Teach Digital Storytelling to Japanese Students and Teachers, EDMEDIA 2010 Proceeding, p 3929-3931